

Entraînement à l'oral à partir d'un jeu de l'oie numérique

Intitulé	Contenu
Niveau concerné	Niveau première ou/et terminale
Notions, et indications complémentaires	Révisions des notions et mécanismes essentiels du programme de SES
Cadre d'utilisation	En classe
Compétences attendues Et Objectifs pédagogiques	<p>Jeu numérique pédagogique qui permet :</p> <ul style="list-style-type: none"> -de travailler les deux composantes de l'oralité : <ul style="list-style-type: none"> - le présentiel (type exposé dynamique) - l'imprévu (type entretien) -de réviser pour l'épreuve écrite <p>Jeu qui répond aux attentes officielles du grand oral :</p> <ul style="list-style-type: none"> - « La préparation du grand oral n'a pas pour objet de travailler la compétence orale en tant que telle, indépendamment des contenus enseignés. » - « Apprendre à répondre de manière concise et précise à une question du programme en <u>étant attentif à son auditoire</u> » - « Habituer l'élève à produire une <u>parole synthétique, structurée et savante</u> » - « Multiplier des moments de <u>prise de parole éloignés de tout enjeu scolaire et évaluatif</u> »
Usages du Numérique	<p>Création d'un jeu de plateau, type jeu de l'oie composé de QR Codes : https://qwiqr.education/. OU https://vocaroo.com</p> <p>ET installation d'une application pour lire des Qr Codes, telle qu'Inigma</p> <p>Intérêts des QR codes : grâce à ce Qr-Code l'élève prend connaissance de la question posée et des consignes corporelles imposées. Il peut également écouter grâce à ce Qr Code, et en cas de besoin, des indices pour l'aider à répondre. L'enregistrement audio des indices est beaucoup plus complet et personnalisé que des indices écrits.</p>
Déroulement de l'activité	<p>En classe ET en îlot</p> <p>Chaque îlot est doté d'une tablette OU d'un smartphone pour lire les Qr codes</p> <p>But du jeu : répondre à des questions de type EC1 (de première ou de terminale selon le niveau concerné) avec des contraintes corporelles afin d'arriver en premier sur la case finale.</p> <p>Règles du jeu :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Après avoir lancé le dé, le joueur scanne le Qr Code de la case sur laquelle il est tombé 2. Ce Qr code fait apparaître : <ul style="list-style-type: none"> - la question à laquelle l'élève doit répondre ET - une contrainte corporelle qu'il doit adopter. 3. Si le joueur ne sait pas répondre, il scanne le QR code pour avoir un indice vocal 4. Une bonne réponse lui permet d'avancer au tour suivant <ul style="list-style-type: none"> - Une mauvaise réponse l'oblige au tour suivant à re-répondre à la question pour pouvoir avancer au tour suivant - Une absence de réponse, donne la possibilité au dernier joueur de répondre et de prendre sa place - Une réponse donnée avec utilisation d'indices se traduit par un malus « -1 » au prochain lancer de dé

Bilan didactique

Du côté des élèves : Un jeu numérique qui permet aux élèves de façon ludique :

































- de prendre la parole, de s'exprimer à l'oral
- de s'exprimer de façon claire et précise
- de mener un oral vivant
- de réviser des savoirs et savoir-faire du programme de SES

Du côté des enseignants : Des outils qui permettent :

- d'évaluer les savoirs et savoir-être de l'élève, en vue de les entrainer dès la première aux exigences du **grand oral**
- ET
- de réviser de manière ludique les notions du programmes en vue de les entrainer aux **épreuves écrites** de première ou de terminale

Plus value de l'outil numérique ; pourquoi utiliser « des Or Codes » ? Les enregistrements vocaux des indices apportent une aide **plus détaillée ET plus humanisée**, de type « *rappelle-toi, en cours nous avons vu, nous avons parlé...pour expliquer ce processus* »

PLATEAU DE JEU

Départ 	0HLCfIXupj 	CuFPBdcSM6 	qgOKVJcW_G 	Avance de ⇨ 	AaaLiMMIfd 	u_NfxT4j- 	VA1tSX4UW 
							Pj2JmK0ovZ 
BzCFej5Fy6 	CDhOEhxBq 	M2M8sGesdr 	Saute ton tour	ceKwMlfc2B 	kBo_VUSJmk 		 Rejoue
uSmsxWOVDS 					0HLCfIXupj 		w8KMtn9Biy 
SWITCH Prends la place du dernier joueur		Gagné 	qgOKVJcW_G 	CuFPBdcSM6 	Réponds à deux questions		3beEFNdhEW 
16vx2UjFk1 							0Eeub71YmQ 
Ri8paBdjNj 	3OKVI-jvNS 	LGEy9BgNt7 	20CAJl0raZ 	8lxWWNqndt 	IZ-8D6ou03 	Recule de ⇐ 	-zSloDKq_N 

Contraintes corporelles

L'élève doit répondre :

- En étant debout
- En appuyant ses arguments avec des gestes
- En regardant tous ses camarades dans les yeux
- En se tenant droit
- En utilisant une intonation exagérée ou sur jouée
- En souriant
- En parlant de manière audible
- En étant debout, en souriant, en regardant ses camarades dans les yeux et en mettant de la tonalité

Questions de type EC 1 -Thème Chômage et Ecole

CASES	Questions
1.	Pourquoi est-il difficile de mesurer le chômage ?
2.	Quelle est la différence entre chômage, sous-emploi et le halo du chômage ?
3.	Quelles sont les causes du chômage ?
4.	Comment expliquer le chômage conjoncturel ?
5.	Comment les institutions peuvent jouer un rôle positif en matière de chômage ?
6.	Qu'entend-on par demande effective ?
7.	En quoi consiste une politique budgétaire de soutien de la demande globale pour lutter contre le chômage conjoncturel ?
8.	En quoi consiste une politique monétaire de soutien de la demande globale pour lutter contre le chômage conjoncturel ?
9.	Quelles sont les causes du chômage structurel ?
10.	Comment le salaire d'efficiences peut être source de chômage structurel ?
11.	Quels sont les effets pervers des politiques de relance ?
12.	Comment les problèmes d'appariement peuvent être sources de chômage structurel ?
13.	Faut-il supprimer le SMIC pour lutter contre le chômage ?
14.	Qu'entend-on par flexibilisation du marché du travail ? Citez plusieurs formes de flexibilité et des exemples
15.	Comment les institutions peuvent-elles être sources de chômage structurel ?
16.	Comment baisser le coût du travail ?
17.	Quels sont les effets d'une baisse du coût du travail sur le chômage ?
18.	Quelles sont les principales évolutions des missions du système éducatif ?
19.	Distinguez le processus de massification du processus de démocratisation scolaire
20.	Quels liens peut-on établir entre la possession de capital culturel et la réussite scolaire ?
21.	Définissez la notion de capitaux
22.	Montrez que les investissements familiaux sont facteurs d'inégalités de réussite scolaire
23.	Comment la socialisation familiale affecte-t-elle la réussite scolaire des enfants ?
24.	Quel est le rôle de la famille dans la réussite scolaire ?
25.	Comparez le choix d'orientation des enfants issus d'une catégorie aisée et d'une catégorie populaire
26.	Comment et pourquoi le genre affecte-il le parcours scolaire ?
27.	Comment l'école peut-elle jouer un rôle dans les inégalités scolaires ?

Jeu numérique qui répond aux attentes officielles du grand oral :

« Apprendre à répondre de manière concise et précise à une question du programme en étant attentif à son auditoire »

Règles du jeu

1. Après avoir **lancé le dé**, le joueur scanne le **Qr Code** de la case sur laquelle il est tombé
2. Ce Qr code fait apparaître :
 - la **question** à laquelle l'élève doit répondre ET
 - une **contrainte corporelle** qu'il doit adopter.
3. Si le joueur ne sait pas répondre, il scanne le QR code pour avoir **un indice vocal**
4. Une **bonne réponse** lui permet d'**avancer au tour suivant**
 - Une **mauvaise réponse** l'oblige au tour suivant à **re-répondre** à la question pour pouvoir avancer au tour suivant
 - Une **absence de réponse**, donne la possibilité au **dernier joueur** de répondre et de prendre sa place
 - Une **réponse donnée avec utilisation d'indices** se traduit par un **malus** « -1 » au prochain lancer de dé

Le premier qui atteint la case finale à gagner !